

# **INTRODUCCION A LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**Luis Adrián Lasso** [luis.lasso@correounivalle.edu.co](mailto:luis.lasso@correounivalle.edu.co)

**Miguel Ángel Escobar Vélez**

**Jhon Stiven Rodas**

**Cesar Augusto Osorio Pareja**

**Universidad del Valle sede Tuluá**

**Proyecto Final**



## **Sistema por implementar**

Se crearán dos sistemas que trabajarán en conjunto, el primero es una cartera/banco virtual donde los clientes podrán hacer peticiones, revisar su historial crediticio e incluso ver cuanta cantidad de dinero tienen, etc.

Mientras que el segundo sistema será una tienda virtual, donde gracias al banco usted podrá adquirir los productos que desee de dicha tienda, además los clientes contarán con diferentes membresías las cuales otorgarán ciertos beneficios.

## **Funcionalidades**

En ambos sistemas se implementará una base de datos conjunta; en el banco tendremos funciones tales como:

- Peticiones
- Quejas y reclamos
- Acceso al historial crediticio
- Acceso a la cartera
- Creación de usuarios

Y por parte de la tienda tendremos funciones tales como:

- Acceso a la cartera
- Afiliaciones
- Compra de productos
- Historial de compras
- Descripción de artículos

## **Tipos de usuario**

Se tendrán en cuenta los tres tipos de usuario principales:

- Administrador
- Cliente
- Trabajador

## **Entidades**

- Cliente
- Vendedor
- Artículo
- Proveedor
- Trabajador
- Peticiones
- Certificados